SNSP-AXOP-NOE

Astérix & OBELIX



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!





DIESES QUALITÄTS SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.


012900
60
014040
02



GESCHICHTE



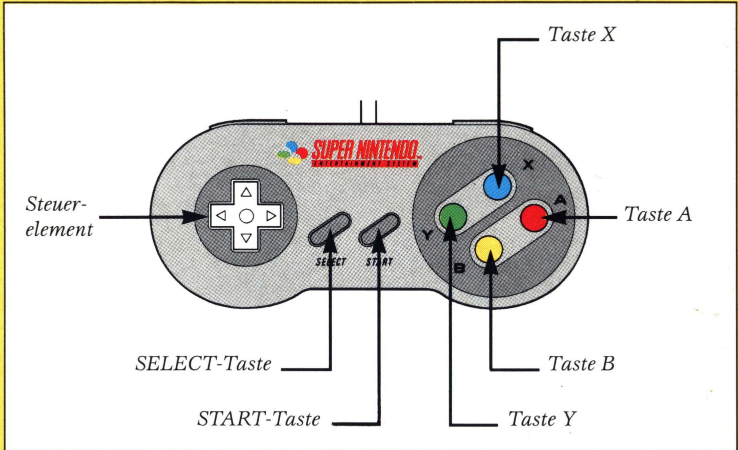
Cäsar hat es schon längst satt, daß ihm ein gallisches Dorf Widerstand leistet. Um diesem Mißstand ein Ende zu bereiten, hat er beschlossen, eine Palisade um das Dorf der unbeugsamen Gallier zu errichten, um sie darin gefangen zu halten. Endlich würde Friede in seinem ganzen Reich herrschen.

Nur eines hat Cäsar nicht bedacht: diese Gallier sind wirklich unbezwingbar. Sobald die Palisade fertig war, haben Asterix und Obelix beschlossen, durch das ganze Reich zu reisen, um Verwirrung zu stiften. Sie haben sich vorgenommen, Cäsar ein Andenken aus jedem besuchten Land mitzubringen, um ihm zu beweisen, daß sie frei sind und nichts sie aufhalten kann.





STEUERUNG



Steuerelement: ...... Obelix oder Asterix bewegen
den Cursor in den Menüs bewegen

Taste B: .... springen

Taste A: .... Fausthieb oder Superfausthieb

Taste Y: .... laufen

START-Taste: .... Spiel beginnen
eine Pause einlegen
die Optionen bestätigen

BEGINN DES SPIELS

Um durch das Römische Reich zu reisen und Cäsar Souvenirs mitzubringen, legt die Obelix-Kassette in das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ein, und stellt den Schalter auf ON.
Es erscheinen der Reihe nach die Bildschirme für Copyright und Sprachauswahl sowie die Vorgeschichte.
Um von einem Bildschirm zum nächsten überzugehen, drückt auf Start, bis das Auswahlmenü erscheint, in dem drei Möglichkeiten geboten werden:

- **START 1 PLAYER**
- **START 2 PLAYER**
- **OPTIONS**

In diesem Menü könnt ihr euch mit dem Steuerelement bewegen und die Wahl mit Taste B bestätigen.

1-SPIELER-MODUS:
Wenn ihr diese Option wählt, spielt ihr mit Obelix oder Asterix.

2-SPIELER-MODUS:
Wenn ihr diese Wahl bestätigt, spielt ihr mit Asterix und Obelix.

OPTIONEN

In diesem Menü könnt ihr folgende Dinge einstellen:

- Schwierigkeitsgrad: leicht - mittel - schwer
- Spieler 1: Auswahl der Figur
- Spieler 2: Auswahl der Figur
- Musik: Mono/Stereo
- Musik: ein/aus
- Paßwort: siehe nächste Seite
- Zurück: das Optionsmenü verlassen und zum Auswahlmenü zurückkehren



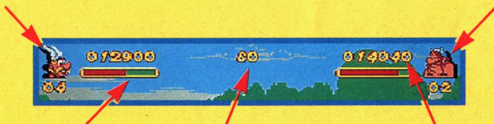
PASSWORT

Drückt auf die Richtung rechts oder links am Steuerelement, um den Cursor in die gewünschte Position zu bringen.
Drückt auf die Richtung auf oder ab am Steuerelement, um eine Figur zu wählen.
Drückt auf START, um eure Wahl zu bestätigen.

SCOREANZEIGE

Asterix' Kopf:
Die Zahl über Asterix' Kopf zeigt euch an, wieviele Leben er noch hat.

Obelix' Kopf:
Die Zahl über Obelix' Kopf zeigt euch an, wieviele Leben er noch hat.



Energiebalken:
Er befindet sich unter dem Spielstand. Wenn er leer ist, so verliert ihr ein Leben.

Punktestand:
Er steht neben Obelix oder Asterix. Er ist abhängig von der Anzahl gesammelter Boni, der Anzahl überwältigter Feinde und von der Zeit, die in einem Level verbracht wurde.

Zeit:
Sobald Asterix oder Obelix aufbrechen, läuft ein Countdown an. Die verbleibende Zeit, wenn Asterix oder Obelix ihr Ziel erreicht haben, wird mit 100 multipliziert und zum Punktestand hinzugerechnet.



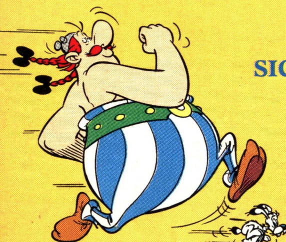
Pause:
Wenn ihr das Spiel während einer Partie kurzfristig unterbrechen wollt, drückt die START-Taste. Um die Partie wieder aufzunehmen, drückt diese Taste noch einmal.

MÖGLICHE HANDLUNGEN



GEHEN Zum Gehen verwendet die Richtungen rechts oder links des Steuerelements.

LAUFEN Zum Laufen drückt Taste Y und die Richtungen rechts oder links des Steuerelements.



SICH BÜCKEN Zum Bücken drückt das Steuerelement nach unten.

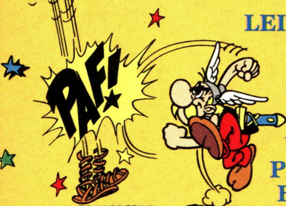
SPRINGEN Zum Springen drückt Taste B.

FAUSTHIEB Um einen Feind eins hinter die Ohren zu verpassen, drückt Taste A.



SUPER-FAUSTHIEB Um besonders kräftig draufzuhaun, haltet Taste A gedrückt, und laßt sie beim Schlagen los.

AN EINER LEITER HOCH- ODER HINUNTER KLETTERN Zum Hoch- oder Hinunterklettern verwendet die Richtungen auf und ab des Steuerelements.



VON EINER PLATTFORM HERUNTER-GEHEN Um von einer Plattform herunterzugehen, bückt euch, und drückt Taste B.

DIE BONI

Immer wieder könnt ihr während eurer Reise Energie tanken, indem ihr die jeweiligen Leckerbissen einsammelt. Achtung, manchmal sind diese Boni in Blöcken versteckt, die ihr zerbrechen müßt.



Wenn Ihr einen der folgenden Boni sammelt, so erhaltet ihr zusätzliche Energie: **WILDSCHWEINKEULE**, **WASSERMELONE**, **FISCH**, **OBST**, **KÄSE**.





GOLDSTÜCKE: Für 50 gesammelte Goldstücke bekommt ihr ein zusätzliches Leben.



1UP: Dieser Hinweis bedeutet, daß ihr ein zusätzliches Leben gewonnen habt.



DIE FLASCHE ZAUBERTRANK: Sie ermöglicht es Asterix, Feinde automatisch zu schlagen und macht euch für ein Weilchen unbesiegbar.



DER WILDSCHWEINBRATEN: Er ermöglicht es Obelix, Feinde automatisch zu schlagen und macht euch für ein Weilchen unbesiegbar.



STERN: Im Laufe des Spiels könnt ihr Sterne sammeln. Pro Level gibt es 10 Sterne. Wenn ihr die 10 Sterne beisammen habt, die in jedem Level verborgen sind, so gelangt ihr in einen Bonusraum.

BONUSRÄUME

In diesem Spiel gibt es 16 Bonusräume zu entdecken!





SPEZIALEINLAGEN

BEI DEN BRITEN:



Eure Reise beginnt in Britannien, wo ihr der Rugby-Mannschaft zur Hilfe eilen müßt, die im Turm von London gefangen ist. Die Türen sind mehr als solide, und es bedarf eines tüchtigen Fausthiebs, um sie zu öffnen.
Um den Sieg der Mannschaft zu sichern, nehmt ihr am Rugbymatch teil!

Zu Beginn haben die Römer 4 Punkte im leichten Modus, 6 Punkte im normalen Modus und 9 Punkte im schwierigen Modus. Ziel des Spiels ist es, den Ball hinter die Torlinie zu bringen und Tore zu schießen: einmal im leichten Modus, zweimal im normalen Modus und dreimal im schwierigen Modus.

Während des Matchs gilt folgende Steuerung:

Steuerelement: nach rechts oder nach links, um nach rechts oder nach links zu laufen.

Steuerelement: nach unten, um einem Gegner auszuweichen, indem ihr euch duckt.

Taste B, um einem Gegner durch Springen auszuweichen.

Taste A, um den Ball von Obelix an Asterix weiterzugeben und umgekehrt.

HELVETIEN:

Der Bankier Vreneli ist verschwunden, darum macht euch auf nach Helvetien, um ihn wiederzufinden. Vreneli hat so oft die Sicherheit seiner Safes gerühmt, die ein sicheres Versteck bieten könnten. Wie lassen sie sich dann öffnen? Vielleicht könnte man diesen soliden Steintresoren mit einem Pulverfaß beikommen?



BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN:



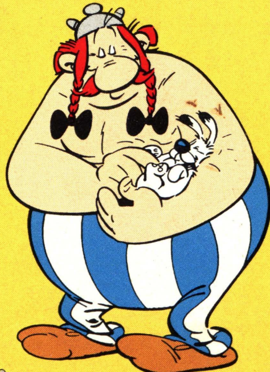
Sehr gerne würden sich Obelix und Asterix mit den Athleten aus allen Ländern messen, aber darauf müssen sie sich rasch vorbereiten, denn die römischen Athleten trainieren bereits intensiv. Es ist also keine Sekunde zu verlieren...

Ihr müßt an drei Wettbewerben teilnehmen und habt bei jeder Disziplin drei Versuche. Um als Sieger hervorzugehen, müßt Ihr zumindest zwei von den drei Wettbewerben gewinnen.

WETTLAUF: Zum Laufen müßt ihr wiederholt die Taste Y drücken.

HÜRDENLAUF: Um zu laufen, müßt ihr wiederholt die Taste Y drücken; zum Überspringen der Hürden Taste B.

SPEERWERFEN: Um mit dem Speer zu laufen, müßt ihr wiederholt die Taste Y drücken. Je schneller ihr lauft, desto höher wird die Wurfkraft für den Speer. Zum Bremsen müßt ihr Taste B bis zum völligen Stillstand gedrückt halten. Nun erscheint der Wurfwinkel auf dem Bildschirm. Laßt die Taste B los, wenn der gewünschte Winkel erreicht ist; anschließend wird der Speer geworfen.

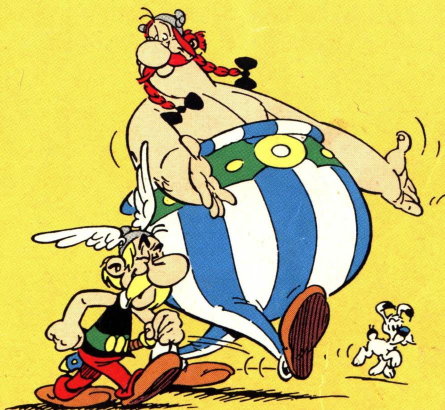


IN HISPANIEN:

Der stolze und tapfere spanische Häuptling Costa y Bravo wurde entführt, damit er an einem Stierkampf teilnehme. Doch die Römer haben ihm Gift gegeben, und der Kampf scheint von vornherein verloren. Begebt euch unverzüglich nach Spanien, und nehmt seinen Platz in der Arena ein.



DER STIERKAMPF: Zum Laufen verwendet die Richtungen des Steuerelements. Zum Beschleunigen drückt wiederholt die Taste Y. Eine Anzeige am Bildschirm zeigt euch eure Geschwindigkeit an. Um euch vor den Angriffen des Stiers zu schützen, drückt Taste B. So springt ihr hinter den Schutzstand und seid vor dem Stier in Sicherheit.



CREDITS

Programmed by:	Isidro Gilabert
Graphics:	Nicolas Pothier, Jean-Marc Toroella, Pascal Casolari, Sergio Palacios
Sound:	Alberto Jose Gonzalez
Design:	Vincent Pelisson
Additional work:	Philippe Agripnidis, Emmanuel Régis
Direction and realisation:	Stéphane Baudet
Executive Producer:	Edith Protière
Production:	Bruno Bonnell
Thanks to:	Les Editions Albert René, all the testing department





970306




INFOGRAMES